

Art. 1

Oggetto, destinatari e finalità

In occasione del cinquecentenario della morte di Leonardo da Vinci, il Polo per l'innovazione digitale di Varese, I.S. Don Milani di Tradate, in collaborazione con "Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia - AT Varese", propone un concorso rivolto alle nuove generazioni: **"Omaggio al genio: Leonardo da Vinci"**.

Il bando è rivolto alle scuole pubbliche, statali e paritarie, della Regione Lombardia primarie, secondarie di primo e di secondo grado e invita gli studenti a scoprire attivamente la vita, le opere, le invenzioni e le idee di uno dei massimi geni dell'umanità, umanista, esponente del Rinascimento italiano, nonché incarnazione di una multiformità creativa e altissima di saperi e discipline, dall'arte alla scienza, a quello che oggi definiremmo mondo STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics): **Leonardo da Vinci**.

Obiettivo del progetto è coinvolgere gli studenti nella produzione di materiali didattici che, attraverso canali e modalità della contemporaneità, diano visibilità e diffusione, nel mondo degli adolescenti, all'azione e al pensiero di Leonardo Da Vinci. La raccolta organizzata e documentata dei materiali prodotti sarà collocata in un unico sito web, finalizzato a restituire alla collettività un piccolo patrimonio di conoscenze, rivisitato dalla freschezza degli studenti.

Art. 2

Temi

I prodotti didattici innovativi devono riferirsi a Leonardo da Vinci e si potrà scegliere uno tra i seguenti percorsi:

- 1) **Leonardo e il suo tempo**: si suggerisce un'indagine tra pensiero e storia, tecnica e tecnologia che consenta di inquadrare lo scienziato e l'uomo nella sua epoca
- 2) **Leonardo l'artista**: si propone di affrontare il genio artistico di Leonardo attraverso una o più delle seguenti letture
 - a) la pittura: si richiede di dedicare il contributo didattico preferibilmente ad una sola opera
 - b) le tecniche pittoriche

- c) la musica
- 3) **Leonardo lo scienziato:** è possibile affrontare il genio STEAM attraverso una o più delle seguenti linee interpretative:
- | | |
|------------------|-----------------|
| a) l'anatomista | e) l'astronomo |
| b) l'ingegnere | f) il botanico |
| c) l'inventore | g) lo scrittore |
| d) il matematico | |
- 4) **Leonardo il visionario:** si chiede di focalizzare la riflessione su dove e come incontriamo oggi le scoperte, le teorie e le visionarie ipotesi di Leonardo
- 5) **L'uomo Leonardo:** si propone di produrre biografie o spaccati della vita, o analisi del profilo psicologico e della personalità di Leonardo.

Art. 3

Modalità di partecipazione

Fase 1: la preiscrizione

La preiscrizione deve avvenire attraverso la compilazione del un modulo online raggiungibile dalle pagine del sito www.docentiweb.istruzione.varese.it.

Oltre alle informazione principali della scuola, in fase di registrazione sarà necessario indicare un referente interno con il quale saranno mantenuti i contatti. Con l'intento di lasciare alle scuole il tempo di organizzarsi, in sede di registrazione sarà richiesto solo di indicare ipoteticamente il numero di gruppi di lavoro e di conseguenti consegne previste; il numero di consegne è fissato in un **massimo di 3 per istituto sede di dirigenza**.

Il polo per l'innovazione allestirà e segnalerà agli aderenti uno sito web con indicazioni dettagliate su come procedere, a chi rivolgersi in caso di necessità ed eventuale angolo FAQ. Lo stesso spazio web servirà a raccogliere e documentare i materiali prodotti dai gruppi concorrenti.

La pre-iscrizione si potrà fare **dalle ore 10.00 del giorno 4 febbraio 2019 alle ore 12.00 (entro e non oltre) del giorno 18 Febbraio 2019**. I partecipanti riceveranno chiarimenti a partire dall'11 febbraio e potranno così dare avvio alle attività di produzione senza dover attendere la scadenza indicata.

Fase 2: il perfezionamento

Le scuole dovranno perfezionare l'iscrizione fornendo indicazioni definitive sui gruppi di lavoro e l'invio di un documento di adesione al bando a firma del dirigente scolastico. I gruppi di studenti possono essere intesi come gruppi classe, gruppi trasversali o gruppi selezionati nella scuola. Ogni scuola aderente indicherà il

numero esatto di gruppi e di studenti coinvolti, nonché i temi rispetto ai quali essi intendono operare (v. “Temi”).

In questo contesto sarà possibile, ma non indispensabile, segnalare altri docenti interni a cui fare riferimento per i vari gruppi di lavoro (sempre nel numero massimo di 3 per ciascuna scuola sede di dirigenza).

Il perfezionamento dell’iscrizione deve avvenire e **entro e non oltre le ore 12.00 del 1 Marzo 2019**. Le scuole riceveranno indicazioni puntuali attraverso il contatto con il referente indicato in fase di preiscrizione.

Fase 3: la consegna dei contributi didattici prodotti

I contributi didattici dovranno essere consegnati **solo ed unicamente attraverso l’indicazione di un indirizzo internet (url)** con il quale accedere alle risorse.

Sono ammessi spazi web di qualsiasi natura purché aperti, vale a dire che non richiedano credenziali, e siano funzionanti. Nel caso si renda indispensabile la presenza di un software particolare per la fruizione, tale software deve essere gratuito e deve essere segnalato a tempo debito. I materiali prodotti dovranno poter essere fruiti con i sistemi operativi maggiormente diffusi.

Saranno ammessi i seguenti prodotti multimediali:

- a) **Video Spot o Videoclip** - sono ammesse riprese di qualunque tipo (screen casting, video camere, riprese con droni ...) e di qualunque contesto (luoghi, documenti persone, strumenti di robotica, etc.). Durata massima consentita 3 minuti.
- b) **Cortometraggio** - sono ammesse riprese di qualunque tipo (screen casting, video camere, riprese con droni ...) e di qualunque contesto (luoghi, documenti persone, strumenti di robotica, etc.). Durata massima consentita 10 minuti.
- c) **Brani musicali inediti e non sottoposti a diritto d’autore** - durata massima consentita 3 minuti.
- d) **E-book** multimediale e/o multicanale – tempo di fruizione massimo previsto (testo, video ed eventuali attività interattive) 20 minuti
- e) **Siti web** dedicati - tempo di fruizione massimo previsto (testo, video ed eventuali attività interattive) 25 minuti.
- f) **Immagini, video e/o tour in realtà virtuale** - la consegna consiste in un unico URL, pertanto la pluralità di oggetti richiede l’allestimento di uno spazio web (sito, blog ...). La realtà virtuale deve essere fruibile anche senza visori.
- g) **Oggetti in realtà aumentata** - la consegna consiste in un unico URL, pertanto la pluralità di oggetti richiede l’allestimento di uno spazio web (sito, blog ...). La realtà aumentata può richiedere l’utilizzo di sole app gratuite.
- h) **Gamification** - verranno accolte app, web-app, siti web originali e autoprodotti fruibili sempre attraverso il solo url
- i) **Oggetti 3D** - la consegna prevede l’invio di materiale fotografico/filmico originale unitamente al modello stampabile

- j) **Interazioni coding** - lezioni interattive create con Scratch, Blockly o altri contesti di programmazione visuale a blocchi
- k) **Programmi implementati dagli studenti** - lezioni interattive create con ambienti di programmazione o pagine web dinamiche (url o .exe)
- l) **Pixel art** - consegna sempre attraverso url
- m) **Presentazioni** e/o infografica (PowerPoint, Presentazioni Drive, Canva, Piktochart, Adobe Spark ...).

Tutti gli elaborati prodotti dovranno essere accompagnati da un'apposita scheda di presentazione che sarà compilabile on line per scopi documentativi.

Verrà richiesto l'invio di una liberatoria per i diritti d'autore e concessione d'opera, debitamente compilate e firmata dal Dirigente Scolastico (il modello sarà fornito alle scuole). I materiali prodotti dovranno essere rilasciati con licenza CCNC (indicazioni di supporto saranno riportate sul sito dedicato).

I materiali prodotti non dovranno fare uso di materiale fotografico, audio e video coperto da diritto d'autore o di cui non si possiede la titolarità. Nel caso di utilizzo di contributi testuali è necessario citare sempre la fonte.

La consegna degli artefatti digitali deve avvenire **entro e non oltre le ore 12.00 di sabato 6 aprile 2019**. Dettagli e supporti saranno resi disponibili sul sito dedicato.

Art. 4

Valutazione e giurie

I materiali consegnati saranno catalogati e valutati inizialmente da una prima commissione composta dai docenti del Polo per l'innovazione digitale unitamente a docenti esperti di didattica assistita dalla ICT. Tale commissione sarà composta da 5 docenti della scuola primaria, 3 docenti della scuola secondaria di primo grado, 5 docenti della secondaria di secondo grado.

Solo i migliori 10 elaborati per ciascun ordine di scuola giungeranno alla giuria che determinerà i vincitori (3 per ciascun ordine).

La giuria sarà composta da:

- 1 esperto di tecnologie nella didattica
- 1 esperto di STEM
- 1 esperto di comunicazione digitale
- 1 esperto di pedagogia e documentazione didattica
- 1 esperto della vita e le opere di Leonardo da Vinci.

Art. 5

Premi e premiazione

Gli elaborati che la giuria riterrà meritevoli delle prime tre posizioni, per ciascun ordine di scuola, saranno premiati alla presenza delle autorità istituzionali in occasione della celebrazione della giornata commemorativa, di cui si forniranno dettagli agli iscritti.

La valutazione delle opere prodotte, tenendo in considerazione l'età dei discenti coinvolti, prenderà in considerazione: originalità e creatività, padronanza delle ICT, linguaggi e comunicazione.

I premi includono strumentazioni di robotica educativa, strumenti per la didattica digitale, ingressi omaggio per musei lombardi legati al mondo delle scienze, viaggio ed ingresso al centro Google Zurigo, materiale didattico, voucher per l'acquisto di materiale e/o strumentazione ad uso didattico.

Art. 6

Accettazione del regolamento

La partecipazione al Concorso è considerata quale accettazione integrale del presente Regolamento.